SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

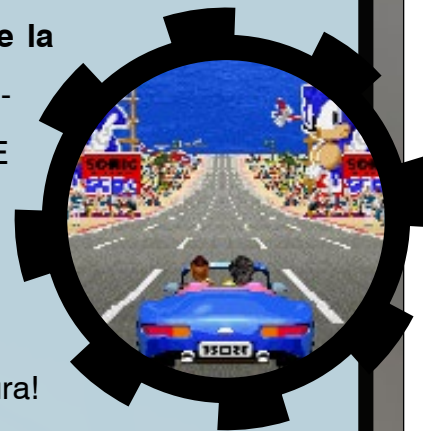
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

EDITORIALE

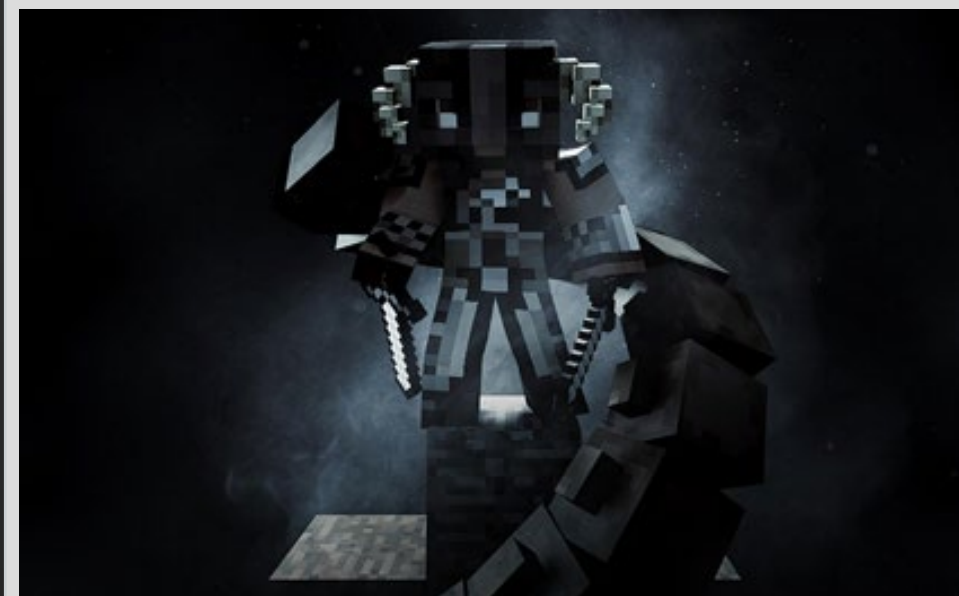
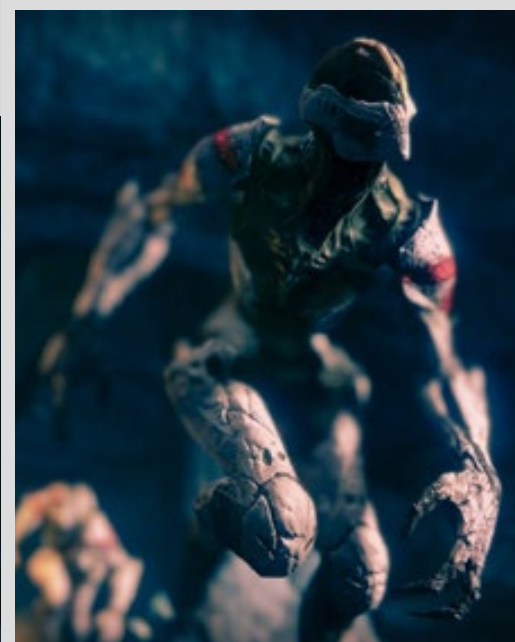
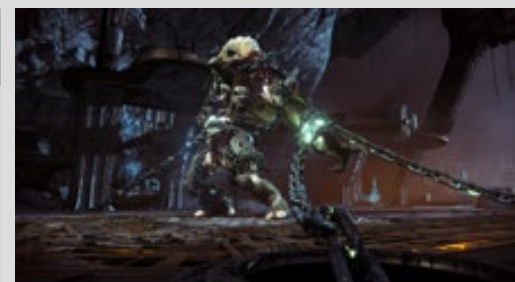
La Next-Gen è iniziata: dopo anni di attesa l'Xbox One e la PlayStation 4 sono finalmente arrivati. I giochi rilasciati mostrano grandi potenzialità, anche se il meglio deve ancora arrivare. E vedendo titoli come **Forza Motorsport 5**, con riflessi e dettagli impressionanti, le speranze sembrano davvero ben riposte. Ovviamente non saranno trascurate le altre console, che per ancora un anno o due saranno ampiamente supportate. Ma nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

DESTINY IN BETA SU PLAYSTATION 4!

A Realm Reborn supera il milione e mezzo di utenti in soli due mesi

Anche Bungie festeggia il lancio nordamericano di PlayStation 4, e lo fa annunciando l'esclusiva temporale della beta di **Destiny** su **PS3** e **PS4**. Il funzionamento è semplice: tutti coloro che pre-ordineranno il titolo presso i rivenditori autorizzati riceveranno il **Redemption Code** della **Beta** in questione. Dopo aver pre-ordinato il gioco presso un **retailer** aderente, i fan possono visitare il sito ufficiale di **Bungie** e seguire le istruzioni. Quelli che invece hanno prenotato il gioco prima del primo ottobre saranno automaticamente coinvolti nel programma e riceveranno il loro codice di accesso per e-mail. La versione **beta** di **Destiny** sarà disponibile in seguito anche su **Xbox One** e **Xbox 360**.

SKYRIM SU MINECRAFT?

Slittamento per la nuova IP di Ubisoft...

Il fenomeno Minecraft è destinato a durare ancora a lungo, a tal punto che **Microsoft** e **Bethesda Softworks** hanno annunciato il rilascio di un mash-up dedicato a... **The Elder Scrolls V: Skyrim**! Si tratta di un pacchetto che implementa una serie di **texture**, modelli, musiche e oggetti da **craftare** ripresi proprio dal popolare **RPG**!

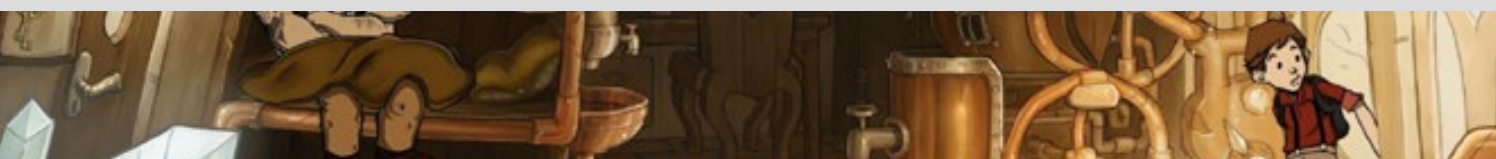
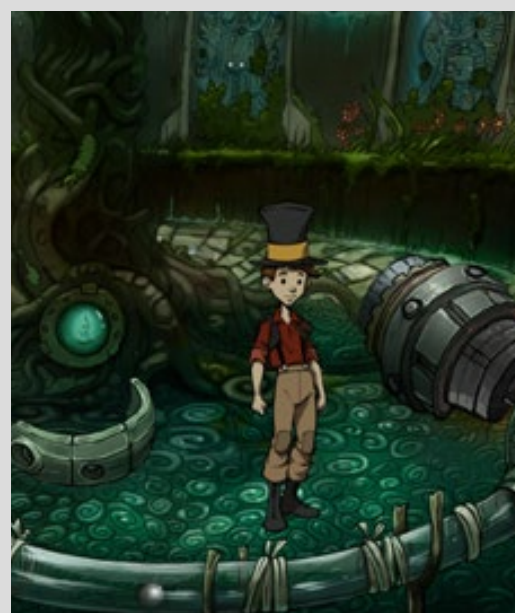
METAL GEAR V SI SVELA!

Porting con nuove features grazie al pad

Hideo Kojima ha annunciato i contenuti esclusivi delle versioni **PS3** e **PS4** di **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes**, attesissimo prequel di **The Phantom Pain**. Si tratta di una missione esclusiva, chiamata **MGS1 Deja-Vu**, ispirata agli eventi del primo capitoloe e riproposta in stile flashback. Un vero salto nel passato!

CAR PACK SEMPRE NUOVI PER FORZA 5!

Saranno rilasciati a cadenza mensile per estendere il parco auto

L'attesissimo Forza Motorsport 5, simulazione inaugurativa di **Xbox One**, verrà supportato già al lancio con una serie di contenuti che ampliano il già ricchissimo parco auto. Anche per questo nuovo appuntamento, infatti, **Turn 10** e **Microsoft** rilasceranno dei **Car Packs** a cadenza mensile, in cui i giocatori, per la prima volta nella storia del **franchise**, potranno visualizzare le vetture nella modalità **Forzavista**. Ogni **Car Pack** includerà dieci nuove auto ma sarà possibile anche acquistare la versione completa con uno sconto notevole!

LA NOTTE DEL CONIGLIO... E' ARRIVATA!

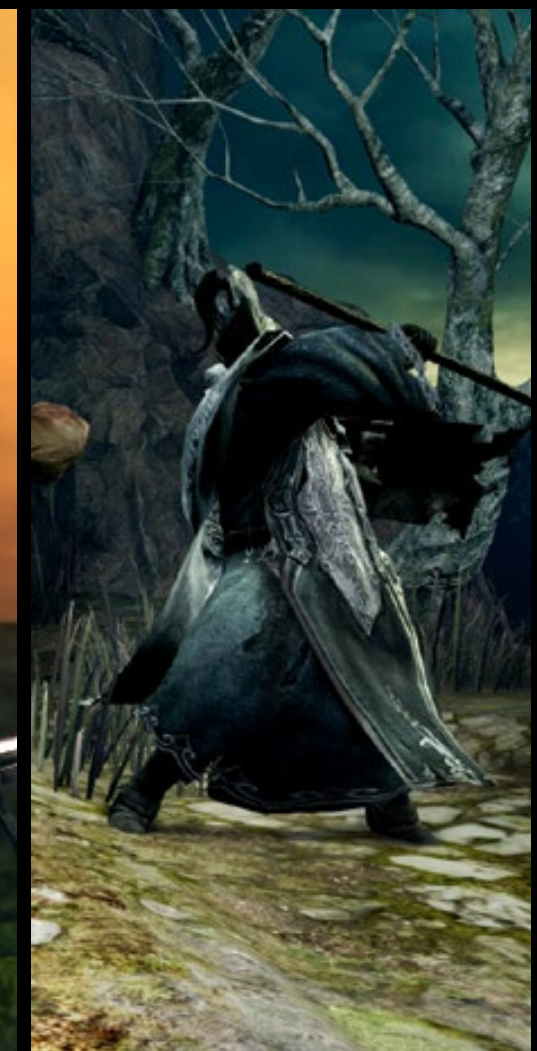
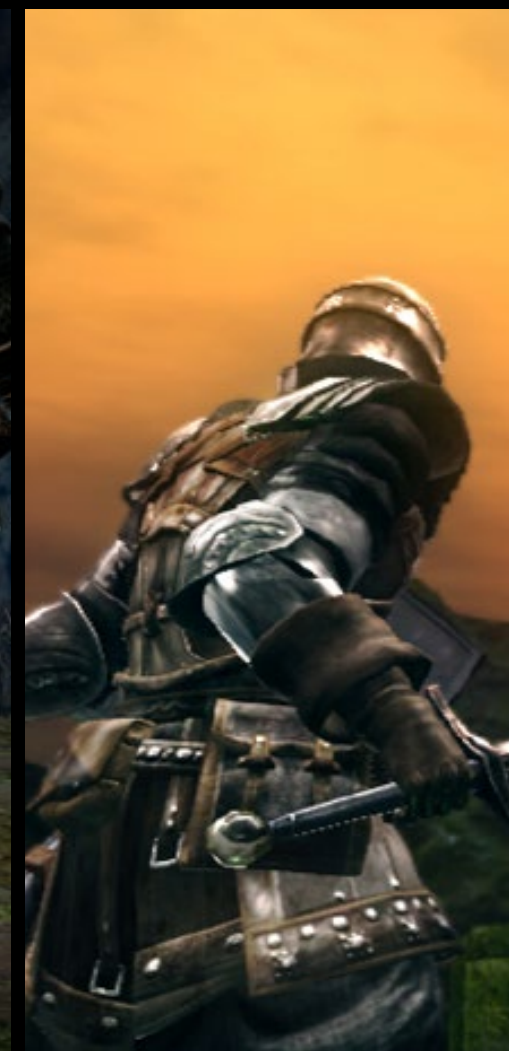
L'avventura grafica di Daedalic è disponibile in lingua italiana...

Adventure Productions e Daedalic Entertainment hanno annunciato l'uscita della versione retail di **The Night of the Rabbit**, avventura grafica **Punta & Clicca** ideata dagli autori di **Deponia** e **A New Beginning**. Il gioco è disponibile in lingua italiana, in versione **PC** e **Mac**, e include nella confezione un **redeem code** per scaricare tutti gli extra!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: NAMCO BANDAI / GENERE: ACTION RPG / USCITA: 14 - 03 - 2014

DARK SOULS II

A cura di: **Alessio Calace**

L' **annuncio di Dark Souls 2 su console di attuale generazione** ha lasciato tutti spiazzati, visto che è molto difficile migliorare ulteriormente un titolo come questo. Eppure la beta, disponibile solo per due ore, mostra notevoli miglioramenti nell'intero sistema di gioco: i menù sono completamente nuovi e più semplici nella gestione in **real time**. Potremo trasportare almeno tre armi per slot, in modo da disporre di più tipologie di equipaggiamenti e aumentare la varietà dell'intero sistema di gioco. Le animazioni ora sono finalmente fluide e davvero reali, per scontri sempre diversi e strategici. La combinazione di più armi, inoltre, e un notevole e variegato numero di nemici offrono una profondità di gioco davvero apprezzabile. Ciò che piu stupisce, peró, è il **level design** veramente ben fatto, con stanze completamente buie, boschi, castelli e anche caverne colme d'acqua. Sembra proprio che **Dark Souls 2** sarà il gioco in grado di fare la felicità di tutti i fan della serie e, di ogni giocatore che cerca una sfida capace di regalare grandi soddisfazioni. Appuntamento a marzo dunque... con la recensione completa!

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

Una delle case di sviluppo che meglio in questi ultimi anni ha saputo districarsi nel mercato videoludico è senza dubbio la Ubisoft. Puntando ad accaparrarsi una grande fetta di pubblico con prodotti destinati alle masse, la casa francese è riuscita a ottenere risultati sorprendenti. Sui prodotti di maggior rilievo, però, uno in particolare si erge a modello per qualità e fascino: stiamo parlando di **Assassin's Creed**, serie che con questo quarto capitolo, sottotitolato **Black Flag**, ha voluto introdurre alcune novità necessarie per garantire una costante crescita anche sul fronte delle idee. La principale caratteristica di questo titolo è rappresentata dalle ambientazioni e da quello che que-

ste scaturiranno in termini di gameplay. Sfondo delle vicende saranno numerose isole e tratti di oceano, nei quali verrà introdotta una sempre più vasta intelaiatura dedicata alla navigazione e alle battaglie navali. Il nuovo protagonista, infatti, tale Edward Kenway, si presenta come un giovane pirata dalle non proprio nobili aspirazioni, dedito soprattutto ad arricchirsi. Naturalmente questo sarà solo l'incipit iniziale attraverso il quale impareremo a conoscere uno dei migliori protagonisti della serie, costruito con gusto e stile. Col passare del tempo avremo chiaramente modo di apprezzaremeglio le sue diverse sfaccettature e ammirare l'ottimo lavoro svolto dagli sceneggiatori che hanno saputo costruire attorno al buon **Kenway** un plot narrativo di tutto rispetto. Chiunque abbia giocato ai capitolo precedenti della serie **Ubisoft** noterà che il **gameplay** nelle fasi di terra non ha subìto stravolgimenti, ma solo delle modifiche atte a risolvere qualche leggerezza di troppo. Le fasi a bordo della nave, invece, apriranno scenari intriganti e meglio sviluppati che in passato: ora, durante gli scontri in mare aperto, sarà possibile usare diverse armi che si suddivideranno tra quelle principali e secondarie. Inoltre il nostro veliero, la **Jackdaw**, sarà *upgradabile* e migliorabile nelle sue caratteristiche di difesa e attacco. Lungo le traversate, potremo incontrare diverse navi da battaglia, ovviamente diverse e contraddistinte da vari gradi di pericolosità. Affrontare galeoni senza una sufficiente struttura di base si potrebbe rivelare

una battaglia persa e dall'esito scontato. Durante l'esplorazione delle ambientazioni marine sarà poi possibile tuffarsi nelle cristalline acque e immergersi alla ricerca di tesori abbandonati. In questi frangenti potremo ricevere anche missioni secondarie o passatempi (come la pesca) in grado di diversificare le varie sequenze di gioco. Come anticipato, però, le sequenze a terra sanno molto di già visto, anche se il gioco propone qualche diversivo sul fronte dell'arsenale e sulle movenze del nostro protagonista, anche se si tratta di variazioni veramente poco significative. Sul fronte **multiplayer** siamo carenti: il **brand** nasce da un'intelaiatura esclusivamente legata al singolo giocatore e non riesce a fare breccia su questo versante. Tecnicamente il titolo propone una grafica di buon impatto soprattutto grazie al **level design**. Tuttavia alcuni elementi, come **texture**, effetti speciali e ambienti a volte spogli, tradiscono una cura un approssimativa. Sul fronte sonoro, invece, nulla da eccepire. La longevità del prodotto è ottima, ma varierà a seconda della vostra volontà nel portare a termine o meno le numerose missioni secondarie. Ma a parte qualche difetto, **Black Flag** sarà pura gioia per i fan dell'intramontabile serie **Ubisoft**!

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: UBISOFT

SVILUPPO: UBISOFT

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	80
Sonoro	90
Giocabilità	85
Longevità	83

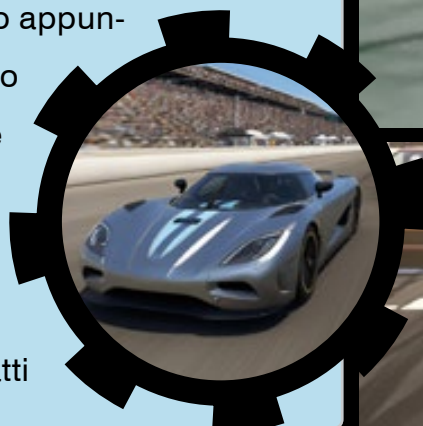
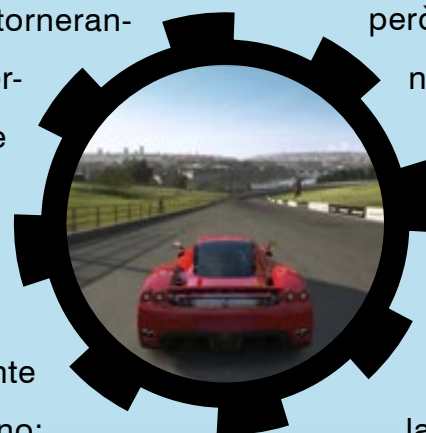
COMMENTA

GLOBALE 85

FORZA MOTORSPORT 5

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

Microsoft ha aperto le porte alla nuova generazione di console, scaldando i motori e gli animi degli appassionati con la sua **line-up** di lancio: e in prima linea dispone uno dei suoi prodotti più famosi, ovvero **Forza Motorsport**. In questo quinto appuntamento i ragazzi di **Turn 10** si sono trovati davanti al non semplice ostacolo di stupire alla prima apparizione sulla neonata **Xbox One**: vediamo dunque come è andata! Il titolo ci propone un'intelaiatura classica attraverso la quale potremo affrontare la modalità carriera, le gare libere e confrontarci con il classico **Multiplayer Online** fino a 16 giocatori. Puntando sulla soluzione principale troveremo questa volta più varietà: saranno disponibili infatti

diversi eventi basati su vetture completamente diverse. Il risultato è una più divertente progressione che tenderà ad incuriosire gli utenti appassionati sino alla fine. Il problema nasce per chi invece appassionato di **racing game** non è fino in fondo... In questo caso il divertimento tenderà a scemare e si finirà a puntare molto più sulla modalità multigiocatore, certamente più accattivante e coinvolgente. Nel mondo **online**, oltre che alle sfide con amici o sconosciuti sparsi per il globo, torneranno anche le famose **livree** che permetteranno una personalizzazione della macchina fino a raggiungere livelli mai visti. Il nuovo **pad**, inoltre, offre sensazioni realistiche che riescono a riportare fedelmente le diverse caratteristiche del terreno: cordoli, tratti sconnessi, fuori pista... Peccato però per alcune mancanze che stonano altamente se affiancate alle parole **next-gen**: stiamo parlando della totale assenza degli effetti meteorologici insieme all'alternanza tra il giorno e la notte.Unita a queste incredibili carenze, vista la potenza di calcolo disponibile, troviamo un'implementazione dei danni molto limitata e fuori parametro. Inconcepibile è la parola giusta, ma sappiamo che i tempi stretti hanno probabilmente condizionato il lavoro degli sviluppatori. Oltre alla magagne elencate poco sopra si aggiunge un parco auto certamente non infinito (solo 200 vetture presenti), ma ancor più grave è la presenza di soli 14 tracciati di gara, probabilmente per la volontà

di sfruttare gli ormai indispensabili **DLC**. Dal punto di vista tecnico, **Forza Motorsport 5** rappresenta un ottimo biglietto da visita per accompagnare i primi passi della **console**. Non stiamo parlando di un comparto impeccabile, ma la maniacalità e la precisione con cui sono state create le vetture va sicuramente premiata e messa in evidenza. Non possiamo fare lo stesso discorso per le ambientazioni degli scenari soprattutto per ciò che concerne i bordo pista risultati poco definiti e migliorabili. Sul fronte sonoro siamo nella media con campionature discrete ed una colonna sonora che vive di alti e bassi. Buon la longevità, sorretta soprattutto dal comparto multi giocatore **online** e altrettanto buona la giocabilità, costruita su una struttura di alta qualità che farà leva su miriadi di opzioni che si rispecchieranno sul modello di guida in pista. **Forza Motorsport 5** può essere considerata un'esclusiva di tutto rispetto e in grado di convincere i milioni di appassio nati ad acquistare una **Xbox One**. Lascia qualche dubbio sul piano dei contenuti, tuttavia non può non essere sottolineata la qualità dell'intelaiatura generale del prodotto, sviluppato con stile e passione verso la disciplina.

VERSIONE: PC

PUBLISHER: MICROSOFT

SVILUPPO: TURN 10

GENERE: RACING GAME

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	*85*
Sonoro	*78*
Giocabilità	*87*
Longevità	*83*

COMMENTA

GLOBALE **83**

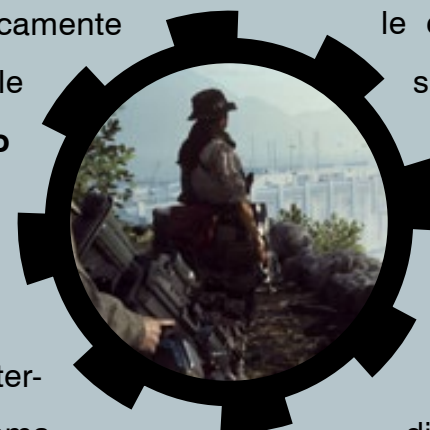
BATTLEFIELD 4

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Con ogni probabilità questa è la recensione meno interessante del momento. Ma come, non stiamo forse parlando di **Battlefield 4**, il gioco che ormai da qualche anno a questa parte è per antonomasia il rivale diretto di **Call of Duty**? Vero, ma come quasi tutti sanno, la vera rivalità arriverà solo con le **console** di nuova generazione. **Battlefield 4** per le attuali piattaforme verrà giocato da numerosissimi utenti, nonostante agli occhi della stampa rappresenti soltanto un lavoro provvisorio. E su 360 il risultato è davvero sotto le aspettative: forse peggio dei precedenti capitoli. **Dice** aveva assicurato in fase di anteprima che la trama sarebbe stata memorabile, invece ci troviamo di

fronte ad un **plot** che è addirittura peggiore di quello del terzo capitolo... a sua volta modesto. Troveremo il solito frappé variegato di intrighi militari e terroristici, operazioni belliche che vanno storto ed il solito manipolo di soldati americani che risolvono il tutto continuando a far saltare in aria numerose regioni del globo. In tal senso, la trama andrebbe semplicemente affrontata per rodare le proprie capacità nel Gameplay e approfondire le novità sull'arsenale, per il resto se ne poteva quasi fare a meno. La durata della campagna è davvero esigua, meno di sei ore per portarla a termine. Ovviamente l'aspetto migliore è il **multiplayer**: e qui per fortuna il meglio della serie esce fuori. Il **gameplay** è un sostanziale miglioramento della formula vista in **Battlefield 3**. A beneficiare di questa revisione è soprattutto la guida dei veicoli, in particolare quella degli elicotteri: una volta era difficile controllarli a dovere ma ora, con un minimo di pratica, diventano un mezzo alla portata di tutti, senza più dover assistere a ubriachi ai controlli che vanno a schiantarsi dopo il decollo. Qualche problema si registra però con il bilanciamento dei mezzi marini: la piccola corazzata dotata di doppia bocca da fuoco adesso sembra una specie di indistruttibile **Corazzata Yamato**. Inoltre la creazione di mappe minute e modalità senza veicoli, per avvicinare il target delle competizioni professionali, risulta una soluzione forzata e che si lega male al gameplay del titolo. Passando all'ambito tecnico, trovia-

mo purtroppo un livello molto al di sotto delle aspettative: mappe ed effetti scenici un po' troppo imparentati con il capitolo precedente, anfratti di mappa dal concept troppo analogo a ciò che si è visto sul **Premium** di **Battlefield**, tanto da risultare addirittura un paio di gradini più in basso rispetto al terzo episodio. Sembra che **Dice**, **Crytek**, in presenza di hardware prestante ha saputo dare il meglio ma di fronte a restrizioni tecniche non è stata in grado di svolgere un lavoro di alto livello. Graficamente il titolo è il più delle volte dimenticabile e dopo aver visto cosa ha fatto **Halo 4** un anno fa su **360**, possiamo tranquillamente affermare che si poteva no raggiungere ben altri traguardi. La narrazione poi è semplicemente terribile, nel suo voler proporre una trama piatta ma sopratutto infarcita di ogni stereotipo possibile ed immaginabile. Rimane però un **gameplay** solido, fatto di un buon parco di mappe e veicoli che nel complesso riescono a restituire quel feedback che i fan della serie amano. Per il resto siamo di fronte ad una produzione troppo ferma su se stessa, quasi come se istigasse gli utenti a cambiare piattaforma di gioco per puntare sulla nuova generazione.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: EA - SEGA

SVILUPPO: DICE

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	*71*
Sonoro	*85*
Giocabilità	*78*
Longevità	*73*

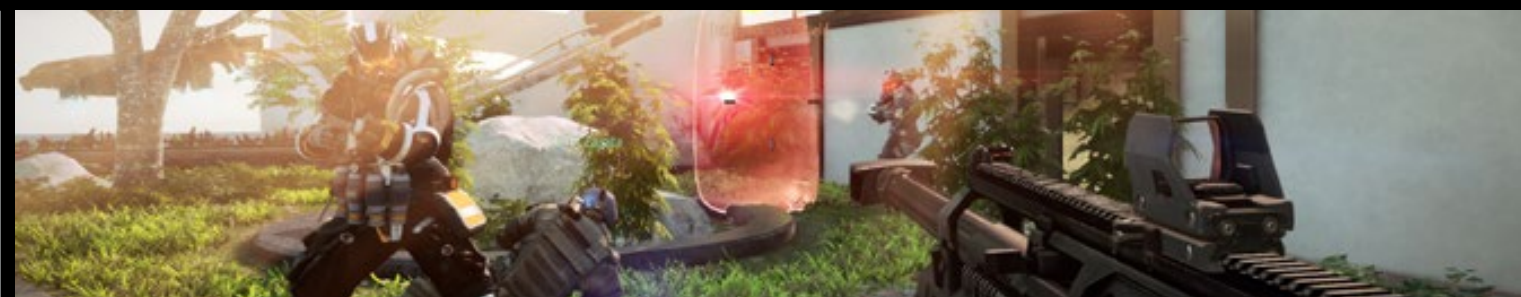
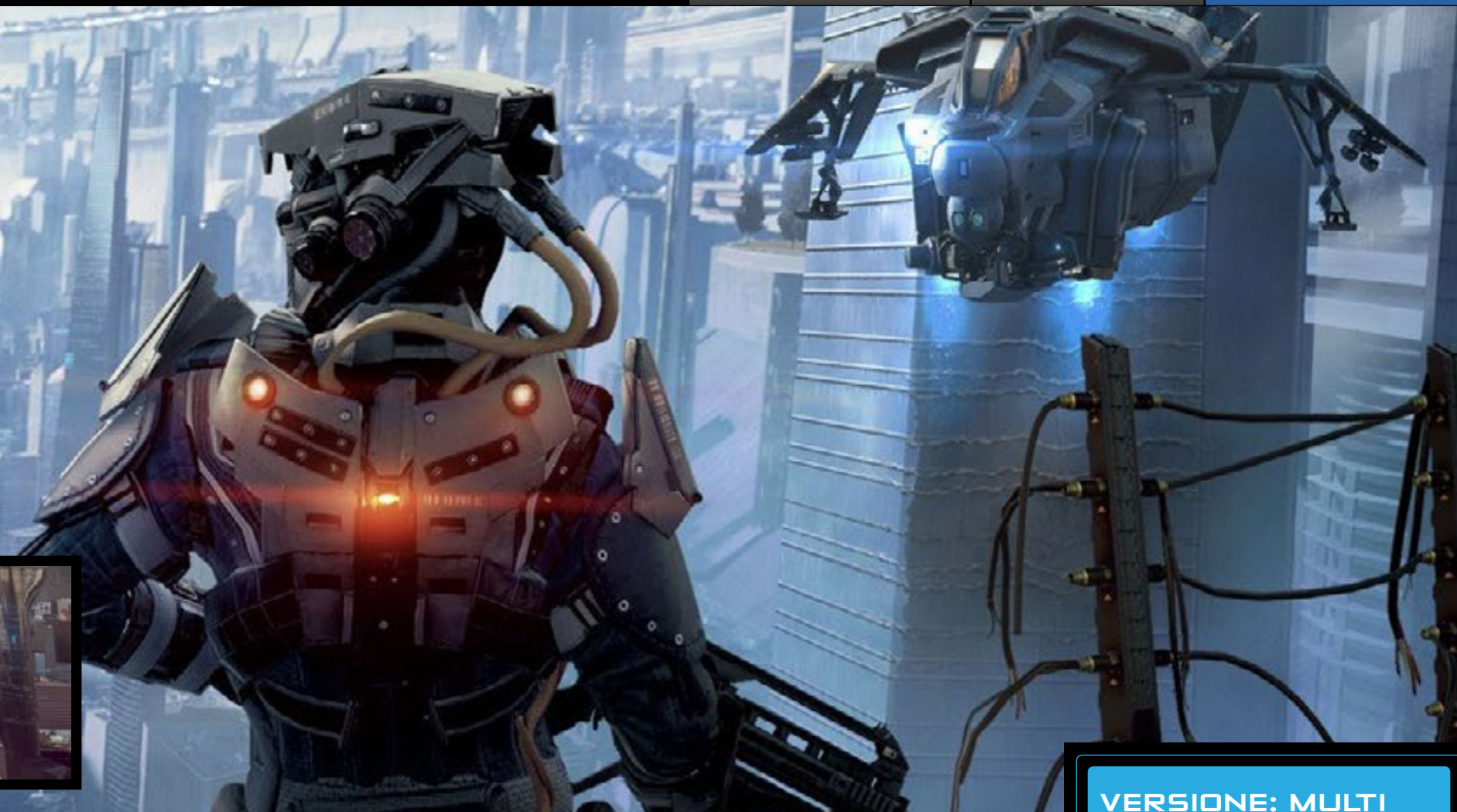
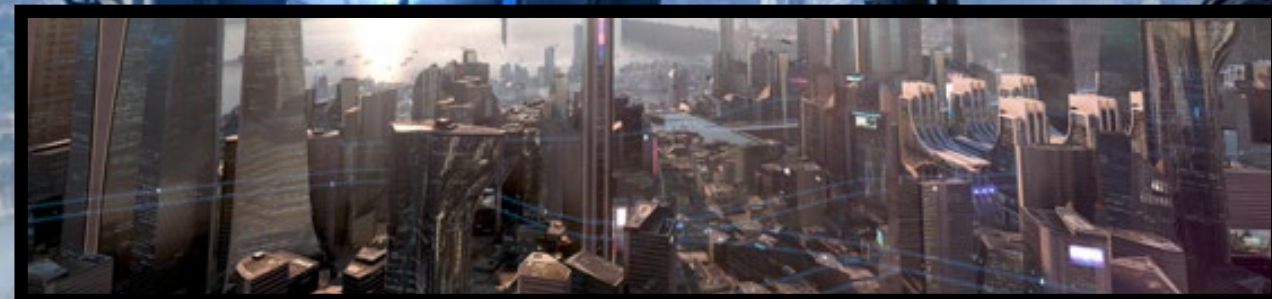
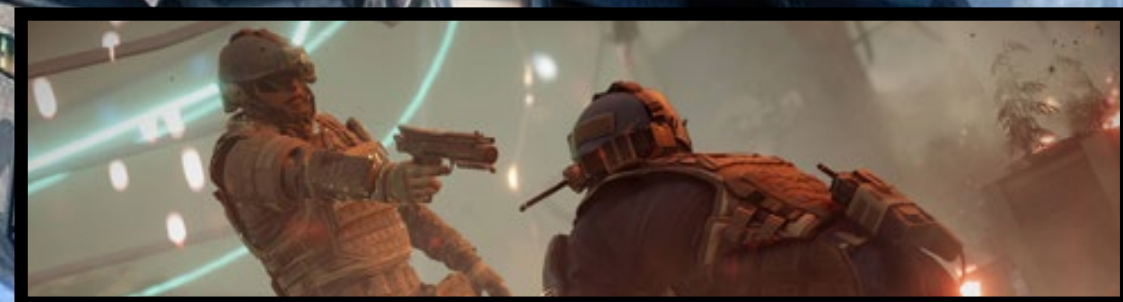
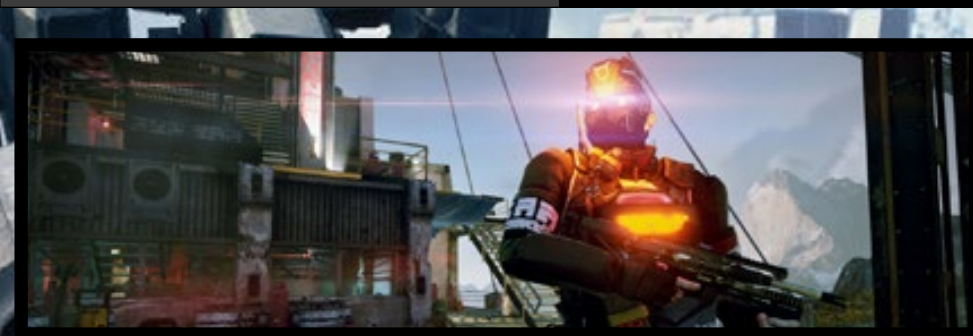
COMMENTA

GLOBALE **76**

KILLZONE: SHADOW FALL

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Era davvero ora di parlare di Killzone: Shadow Fall. La saga targata Guerrila è una di quelle che non si è mai creata una vera identità. Ad ogni lancio di una console **SONY**, **Killzone** è sempre stato lì, che poi il titolo di turno valesse i soldi dell'acquisto questo è un altro discorso. Il secondo capitolo rimane il migliore della serie, come feedback di pubblico e come vendite, mentre il terzo è stato un mezzo flop. Va da sé che **Shadow Fall**, non avesse il più facile dei compiti, ovvero riportare in auge una serie che in tutta onestà quel momento di libidine non l'ha purtroppo mai toccato se non sfiorato più e più volte. Sarà questa volta quella buona? Andiamo a scoprirlo insieme. Per

prima cosa sono state mutate radicalmente le location e il tipo di **palette** grafica: gli ambienti scuri e aridi hanno lasciato spazio alla superficie luminosa di un nuovo pianeta. Ed è stato introdotto anche un approccio al gioco particolarmente **stealth**, rinforzato dalla presenza di un alleato **bot** piuttosto utile: scordatevi per fortuna un alleato in stile **Gears of War** e date il benvenuto ad un drone che neanche a dirlo fa le veci di **Elizabeth** di **BioShock Infinite**, ovvero un supporto continuo, ragionato e galvanizzante. Grazie alla sua presenza, le sequenze scriptate risultano incredibilmente divertenti ma soprattutto varie. Ma dove risiedono i problemi del nuovo **Killzone**? Questa volta sono proprio le sezioni **sparatutto** a rivelarsi incredibilmente standard. La maggior parte degli scontri a fuoco si tengono sulla breve/media distanza e quasi sempre risultano prevedibili. Le situazioni di gioco si ripetono in modo ciclico e non vi stupirete affatto se più di una volta vi troverete con una forte sensazione di deja-vù. **Killzone: Shadow Fall** è probabilmente il miglior prodotto della line-up di **PS4**: ma l'impressione è che, nel giro di qualche mese, verrà messo da parte in favore di titoli più blasonati.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: SONY

SVILUPPO: GUERRILLA

GENERE: FPS

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Voce	Voto
Grafica	67
Sonoro	80
Giocabilità	60
Longevità	69
GLOBALE	69

COMMENTA

ASUS ANNUNCIA LA SCHEDA GRAFICA R9 290X

Possibilità di gestire l'overclocking e giocare al massimo dettaglio!

ASUS ha presentato la nuova scheda grafica R9 290X, un concentrato di potenza dotato della più recente **GPU AMD Radeon R9 290X**. Grazie ad un software sarà possibile gestire sfruttare al massimo le prestazioni della periferica, controllando con precisione voltaggi e velocità di clock di GPU e memoria video, le impostazioni delle ventole e valori di soglia dei consumi elettrici, semplificando di fatto l'**overclocking**. La memoria **GDDR5** ad alta velocità da **4 GB** consente di giocare al massimo dettaglio anche ad altissime risoluzioni ed è persino possibile collegare sei **display** indipendenti. Davvero notevole!

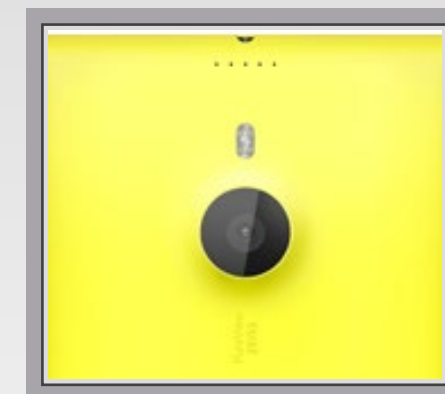
WINAMP CHIUDE I BATTENTI MA LA COMMUNITY SI ATTIVA

Raccolta di firme e interesse di Microsoft per salvare il lettore

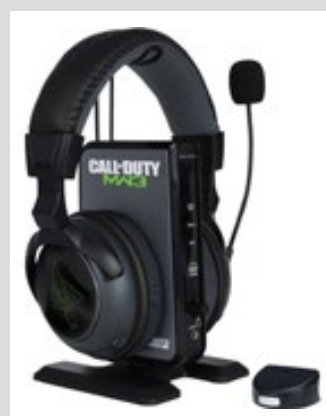
AOL ha annunciato che la versione 5.66 del suo lettore multimediale **Winamp** sarebbe stata l'ultima e che il supporto sarebbe stato garantito fino al 20 dicembre 2013. Per cercare di continuare a sviluppare l'applicazione, è stata realizzata una petizione che conta già 12.000 firme, per chiedere di rendere il codice dell'applicativo **open source**. Intanto voci parlano di un possibile interesse di **Microsoft** nell'acquisizione del **software** e il suo servizio di **streaming** multimediale **Shoutcast**.

LUMIA 1520, IL NUOVO PHABLET FULL HD DI NOKIA

Processore SnapDragon, 2 GB di RAM e fotocamera da 20 megapixel

Un dispositivo che va ben oltre un semplice smartphone. E' sufficiente questa frase per descrivere il **Lumia 1520**, il primo **phablet** prodotto da **Nokia** con **display** da 6 pollici e risoluzione **Full HD**. Integra un processore **SnapDragon 800 Quad Core** da 2,2 GHz, 2 GB di RAM ed una memoria interna da 32 GB, senza contare la fotocamera posteriore da 20 megapixel **PureView** con ottica **ZEISS**. Eccezionale!

HEADSET DI COD PER GLI AMANTI DEL POPOLARE FPS

Tre modelli in edizione limitata per il titolo Activision prodotti da Turtle Beach

Turtle Beach ha stretto un accordo in esclusiva con Activision per la distribuzione di cuffie in edizione limitata dedicate al brand **COD**. Il primo titolo a subire questo trattamento sarà ovviamente **Call of Duty: Ghosts**, nuovo capitolo dell'**FPS** bellico campione di incassi. I tre modelli disponibili della serie **Ear Force** saranno **Phantom**, **Spectre** e **Shadow**.

SCANSNAP ARRIVA ANCHE SU MAC

Un aggiornamento per poterlo utilizzare su OS X...

L'innovativo scanner Fujitsu ScanSnap SV600 è ora compatibile anche con il sistema operativo **Mac OS X**. Dopo aver acquisito il documento con un fascio di luce a **LED**, questo viene archiviato oppure condiviso attraverso servizi **Cloud**. Per utilizzarlo è sufficiente scaricare l'aggiornamento ufficiale!

APERTURE 3.5.1

Macfordummies.it

E' disponibile una nuova versione di Aperture 3, il **software** post-produzione fotografico sviluppato da **Apple**. L'**update** sistema diverse problematiche e ne migliora la stabilità complessiva. Nel dettaglio, **Aperture 3.5.1** corregge il bilanciamento dei bianchi relativo alla temperatura e alla tinta, risolve un problema relativo alle sovrapposizioni nel rilevamento dei volti e corregge la gestione dei metadati durante lo spostamento delle foto. Piccoli cambiamenti che però possono fare la differenza!

SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON GameStorm

THE GUIDED FATE PARADOX

ARTICOLO completo
GameStorm.it

The Guided Fate Paradox è un tactical RPG, caratterizzato da una trama strampalata, condita da uno humor eccentricamente giapponese e un **gameplay** complesso. Il titolo, tuttavia, non brilla per il comparto grafico: i personaggi sono rappresentazioni bidimensionali che vagano per mappe davvero poco curate, con animazioni tutt'altro che sorprendenti. Il sistema di gioco è forse troppo complesso per i neofiti, ma si rivela adatto agli amanti del genere, i quali troveranno di sicuro pane per i loro denti!

GLOBALE 7.0

BATMAN ARKHAM ORIGINS

ARTICOLO completo

Mario Moschera

Caro Bruce, sono un paio di settimane oramai che vado in giro per **Gotham City**. Sai bene quanto il mio apprezzamento per il **Natale** mi faccia adorare le luminarie al neon appese alle finestre e quelle sui **Babbi Natali** colossali. Fa un freddo cane, sai, a saltare per i tetti con il rampino e ritrovarsi tra le correnti di aria gelida e la neve che cade a raffiche. Devo dire che ho trovato divertente picchiare uno dei tanti **thugs** appostati sui tetti e vedere come lasciava una scia candita della neve, al momento di mandarlo a terra. Certo, un po' fa sbadigliare che siano sempre armati solo di mazze e tubi o dei soliti coltellacci da schivare. Non ho potuto fare a meno di notare come adesso siano tutti vestiti come in quel simpatico film di **Chris Nolan** uscito nell'estate dello scorso anno. Una cosa però non ho potuto fare a meno di osservare: ma dove sono finiti tutti? Non c'è traffico, non ci sono negozi aperti, non ci sono civili. Tutti rintanati? faccio fatica ad immaginarlo. E' un po' come nella mia precedente visita a **Gotham**. All'epoca mi ero imbattuto in quella follia sociale che era diventata **Arkham City**. Ma qui, se non ho capito male, siamo indietro a quegli eventi, **Arkham Origins** è ancora uno spicchio di **Gotham** ma l'atmosfera continua ad essere la stessa di un carcere a cielo aperto. Cambiando tipo di *Male* in gioco e tornando indietro di due generazioni, ricordo che anche tra **Resident Evil 2** e **3** si visitavano gli stessi luoghi. Ma era parte della magia: serviva a strizzare l'occhio a noi ragazzacci che ci inol-

travamo più volte in **Racoon City**. Devo essere sincero **Bruce**? qui mi sembra si sia voluto risparmiare. Il posto era figo, certo aveva bisogno di una ripulita, ma che diamine, era sempre **Gotham**: bella, cupa, e ancora più grande. Insomma la regola dei **blockbuster** applicata all'universo videoludico. Ora ritornare sulla scena del delitto è piacevole, fa parte di un certo tipo di serialità. Se non sbaglio sono quasi 90 anni che tu ti aggiri per la stessa città e non mi sembra di averti sentito lamentare mai. Per cui, alla fine, poco importa se sia solo la neve a fare a differenza. Solo che per ora non è solo la neve: tutto sembra sì più grande ma allo stesso modo meno definito. La sensazione di **Deja Vu** è imprescindibile: i tuoi avversari e le tue attrezzature sono un continuo rimando al passato. E' vero, questo non è il sequel che **Rocksteady** a questo punto ci regalerà su **PS4** ma il discorso non cambia. Potrei dire che si sarebbe potuto fare di più: la **Final Offer**, la barca dove affrontiamo il **Pinguino**, non ti sembra tutta fuori scala? O da voi si usa progettare navi con porte di tre metri e mezzo? Ma qui mi sto dilungando sui dettagli e so quanto un uomo di mondo come te si annoi a sentirne. Devo comunque lasciarti, la traccia che mi ha lasciato il **Pinguino** mi ha portato su una scena del crimine e sembra proprio che dovrò fare un salto dal nostro comune amico **Gordon**. Spero di vederti presto su tetti di **Gotham**, di certo **Origins** fa venire la voglia di tornare a passare di là. Il tuo affezionato **Avatar** del mondo reale... ci sentiamo presto. Un abbraccio.

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

TENNIS GAME - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SID - Play by Chat

GDR Online

Questo mese parliamo di un nuovo Play by Chat intitolato Sid. Ci troviamo in un medioevo dove la guerra e la magia sono lo sfondo della vita di ogni giorno. Ogni stato sta faticosamente affermando la propria identità e definendo le reciproche relazioni: ciascuno osserva gli altri sospettoso, avido, curioso. Una guerra fredda, combattuta ammassando forze in segreto e cercando di competere in ogni campo: dalle arti alle scoperte scientifiche. L'energia arcana viene immagazzinata e misurata, i mostri catturati, studiati, vivisezionati e catalogati. Il mondo sta cambiando: e voi siete pronti a farne parte? Se amate i **Play By Chat**... avete un nuovo continente da scoprire!

CASTLEVANIA II

RECENSIONE completa

Cesare Arietti

Difficoltà. Difficoltà. Difficoltà: e via dicendo fino alla fine dell'articolo. Nel 1987 **Konami** decise che era giunto il momento di punire tutti i giocatori, anche quelli che non si erano ancora ripresi dalle fatiche di **Castlevania**, rilasciando questo secondo episodio intitolato **Simon's Quest**. E visto che il proverbio dice *Squadra che vince non si cambia*, la **software house** fece esattamente il contrario, stravolgendo il perfetto **gameplay action** del primo episodio per creare un **action RPG** senza alcun indizio per portarlo a termine. La storia racconta le vicende di **Simon Belmont** che, sette anni dopo aver ucciso **Dracula**, viene colpito da una maledizione: per debellarla dovrà resuscitare il nemico e assicurarsi che questa volta il sonno sarà davvero eterno. Il **gameplay** è ovvio: si viaggia, si parla con sconosciuti e si frusta chiunque non sembri particolarmente vivo. Il tutto senza alcuna indicazione logica su cosa fare esattamente con le parti del corpo del **Conte**, da recuperare alla fine di alcuni **dungeon** e da usare come oggetti. Ecco un esempio di enigma: trovate un item particolare, lo selezionate tra l'equip in uso e poi vi abbassate per tre secondi in uno specifico punto della mappa, altrimenti niente. Altrimenti non lo finite e penserete di essere schiappe per il resto della vita. E forse lo siete anche: ma quello che realmente conta è che **Simon's Quest** è un capolavoro che solo le musiche ne valgono l'acquisto, in cui cambia il giorno e la notte in una lunga lotta per la sopravvivenza. Non la vostra, ovviamente.